1. «Миксер»

Ребята стоят в кругу. В центре водящий. Он говорит: «Поменяйтесь местами те, у кого… и называет 1 признак (например, длинные волосы, кто в кроссовках, кто любит пирожные и пр.)». В момент движения, водящий должен занять одно из освободившихся мест. Кто не успеет встать во время, становится в центр круга.

Эта игра позволяет узнать друг о друге не только ребятам, но и учителю, а также развивает внимание и быстроту реакции.

2. «Цифры»

Данная игра похожа с предыдущей. Первоклашки рассчитываются по порядку, стоя в кругу и запоминают каждый свое число. Затем один из желающих выходит в центр и называет любые 2 числа (учитывая расчет), которые должны поменяться местами, а водящий как можно быстрее занять одно из мест. Кто не успел, становится в центр и продолжает игру.

3. «Построение»

По команде учителя класс должен построиться:

— по росту,

— по длине волос,

— по цвету глаз и т.д.

4. «Веревочка»

Ученики, держась за веревку или скакалку, должны построить с помощью нее какую-либо фигуру, букву и т.д. Например, круг, буква «П», «Г» и др.

|  |  |
| --- | --- |
| **Тише едешь - дальше будешь**  В игре может участвовать любое количество игроков. Сначала выбирается водящий. Он становится лицом к стенке или просто спиной к остальным игрокам, которые располагаются в 10-15 шагах за ним. «Водила» произносит фразу «Тише едешь – дальше будешь» и быстро оборачивается, внимательно оглядывая игроков. Игроки могут двигаться, только пока водящий произносит фразу. Когда он поворачивается, все должны быть полностью неподвижными. Если игрок хоть немного пошевелится или даже просто улыбнется, то он выбывает из игры. Побеждает тот, кто сможет вплотную приблизиться к водящему и коснется его рукой, когда он отвернется. | **Быстро по местам!**  Дети встают в круг (колонну, шеренгу и т.п.). По сигналу водящего : "На прогулку" - все расходятся в разные стороны. По синалу: "По местам!" - все должны вернуться на свои места. Играют 3-4 раза. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.  Исходные положения могут быть самые разные. |
| Игра на внимание  Преподаватель объясняет правила: «Я буду вставать и садиться, одновременно подавая вам команду: «Встаньте», «Сядьте». Вы должны выполнять мою команду, не обращая внимания на то, что делаю я сам. Начали!»  Преподаватель иногда нарочно говорит «Встаньте», а сам садится и наоборот.  Воробышки  На полу чертят круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих - "кот" становится в центре круга. Остальные играющие - "воробышки" находятся за кругом, у самой черты. По сигналу руководителя "воробышки" начинают впрыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а "кот" старается поймать кого-либо из них внутри круга. Тот, кого поймали, становится "котом", а "кот" - "воробышком", и игра продолжается. Побеждает тот, кого ни разу не поймали.  Вариант. "Воробышки" прыгают на одной ноге. | У кого длинный хвост?  Играющие образуют круг. Руководитель предлагает им поднять вверх правую руку, помахать ею, затем опустить. Он говорит детям, что будет называть разных животных. Причем, если у названного животного длинный хвост, дети должны поднять правую руку и помахать ею, если же хвоста нет или он короткий, поднимать руку не нужно. Итак, игра начинается. Руководитель называет животных, например: лошадь (длинный); коза (короткий); норова (длинный); лиса (длинный); заяц (короткий); овца (короткий); тигр (длинный); кот (длинный); медведь (короткий); свинья (короткий); осел (длинный); белка (длинный), Руководитель поднимает руку во всех случаях. Тому, кто ошибается, начисляется штрафное очко. Побеждает тот, кто за время игры набрал меньше штрафных очко. |